

ABSTRAK

Ghivarell Rizkie Wirawan (01071210191)

Hubungan Adiksi Games Online dan Aktivitas Fisik terhadap Hipertensi pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan

(xiv + 79 halaman: 6 gambar; 10 tabel; 5 lampiran)

Latar Belakang: Adiksi game online meningkat di kalangan remaja muda berusia 17-21 tahun, yang berpotensi mempengaruhi kesehatan kardiovaskuler dan meningkatkan risiko hipertensi. Penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara adiksi game dan gaya hidup *sedentary* dengan hipertensi.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara adiksi game online dan hipertensi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

Metode: Penelitian menggunakan desain potong lintang dengan melibatkan 141 mahasiswa yang memenuhi kriteria inklusi. Data diperoleh melalui kuesioner IGDT-10 untuk mengukur tingkat adiksi game online dan IPAQ-SF untuk menilai aktivitas fisik yang berkaitan dengan perilaku *sedentary lifestyle*. Tekanan darah diukur 3 kali dalam selang waktu 5 menit setelah pasien dalam kondisi tenang menggunakan sphygmomanometer dan stetoskop.

Hasil dan Pembahasan: Hasil analisis multivariat mendukung hipotesis nul yang menunjukkan bahwa adiksi game online tidak memiliki hubungan signifikan dengan hipertensi (p-value 0,586; OR 0,592; CI 95%: 0,090-3,900). Di lain sisi pada hasil analisis ditemukan hubungan indeks massa tubuh *overweight/obese* serta tidak ada riwayat hipertensi keluarga berkorelasi signifikan dengan kejadian hipertensi.

Kesimpulan: Tidak ditemukan hubungan signifikan antara adiksi game online dan hipertensi. Diperlukan penelitian lebih lanjut pada populasi dengan karakteristik yang berbeda dengan variabel perancu lebih beragam.

Kata Kunci: Adiksi *Game Online*, Hipertensi, *Sedentary Lifestyle*, Aktivitas Fisik

ABSTRACT

Ghivarell Rizkie Wirawan (01071210191)

The Relationship Between Online Game Addiction and Physical Activity with Hypertension in Medical Students at Pelita Harapan University

(xiv + 79 page: 6 contents; 10 figures; 5 appendixes)

Background: *Online game addiction is increasing among young people aged 17-21 years, which has the potential to affect cardiovascular health and increase the risk of hypertension. Previous studies have shown a relationship between game addiction and sedentary lifestyle with hypertension.*

Objective: *This study aims to analyze the relationship between online game addiction and hypertension in students of the Faculty of Medicine, Pelita Harapan University.*

Methods: *The study used a cross-sectional design involving 141 students who met the inclusion criteria. Data were obtained through the IGDT-10 questionnaire to measure the level of online game addiction and the IPAQ-SF to assess physical activity related to sedentary lifestyle behavior. Blood pressure was measured 3 times at 5-minute intervals after the patient was in a calm condition using a sphygmomanometer and stethoscope.*

Results and Discussion: *The results of the multivariate analysis support the null hypothesis which shows that online game addiction has no significant relationship with hypertension (p-value 0.586; OR 0.592; 95% CI: 0.090-3.900). On the other hand, the results of the analysis found a relationship between overweight/obese body mass index and no family history of hypertension significantly correlated with the incidence of hypertension.*

Conclusion: *No significant association was found between online game addiction and hypertension. Further research is needed in populations with different characteristics and more diverse confounding variables.*

Keywords: *Online Game Addiction, Hypertension, Sedentary Lifestyle, Physical Activity*